TESTE • SERÁ QUE VOCÊ VIVE NO MUNDO DA LUA?

Abril 50 anos

RECREIO

PARA BRINCAR
Faça um cofrinho para guardar sua mesada

GRÁTIS
Fascículos da enciclopédia **PARA SABER MAIS** e uma **CARTELA DE ADESIVOS** para o seu **ATLAS**

O que você quer saber, baixinho?

ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 37

R$ 3,90

www.RECREIOONLINE.com.br
Ano 1 • Nº 37
23/11/2000

GAMES
Descubra a magia do novo *Zelda*

ELEFANTES

Conheça essa turma da pesada

Enfrentamos todos os Digimaus e sobrevivemos para contar as histórias.

Abril 10 anos

Grátis
1 superadesivo
holográfico e
1 pôster
dupla face.

DIGITAL
DIGIMON
MONSTERS

Revista Oficial
Especial Grandes Batalhas
Para você ficar fera em Digimon.

www.digimonrevistaoficial.com.br

WG PROPAGANDA

© Akiyoshi Hongo, Toei Animation.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 GAMES **Oba! Chegou *Zelda*!**
O novo jogo para Nintendo 64.

8 BICHOS **Eles são os maiores!**
Saiba mais sobre os elefantes.

12 FAZENDO ARTE **Faça sua manada**
Elefantes de *origami*.

16 TESTE **Você é distraído?**
Responda às perguntas e descubra.

18 PASSATEMPO **Cadê?**

20 HISTÓRIAS DO MUNDO **Um conto da Índia**
Conheça um peixinho especial.

25 PASSATEMPO **Labirinto**

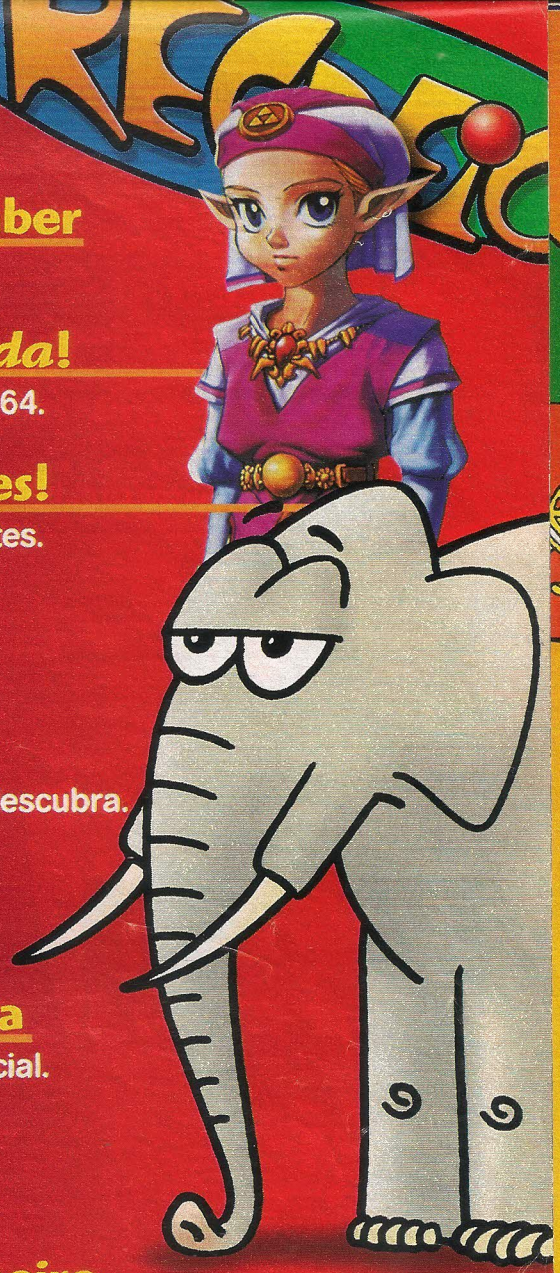
26 FIQUE LIGADO **A história do dinheiro**
Descubra como ele surgiu.

28 PARA BRINCAR **Quer um cofre?**
Faça um porquinho.

31 **QUADRINHOS**

40 CORREIO @ **Seu espaço na RECREIO**

42 DESAFIO **O que será isso?**
Olhe a foto e descubra.



CAPA: ART WOLFE/TONY STONE

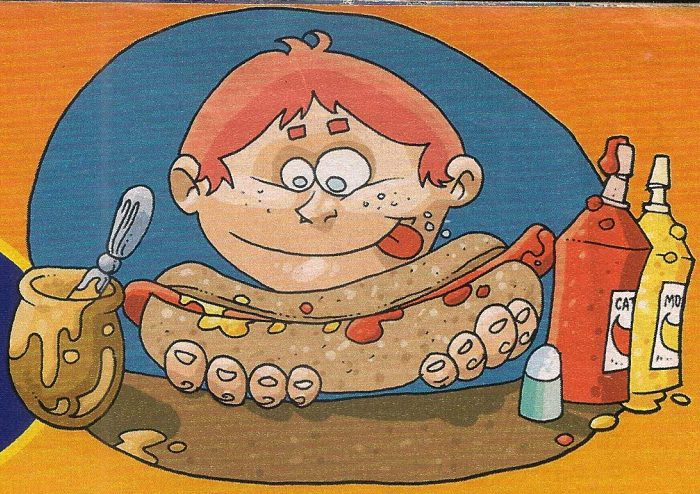
ILUSTRAÇÃO RUGRATS COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY-CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

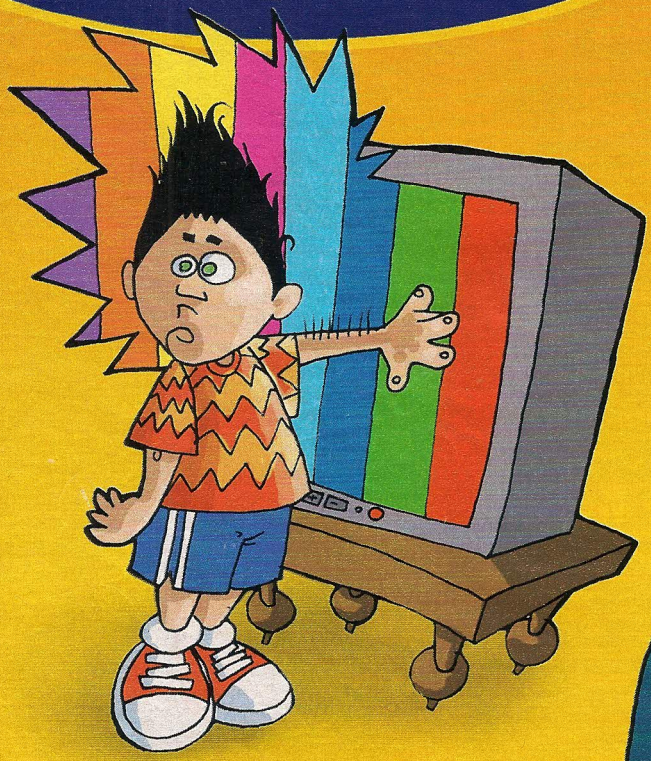
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



QUANDO FOI INVENTADO O CACHORRO-QUENTE?

Miriam Suzuki, 11 anos
Pouso Alegre – MG

Este sanduíche foi criado na Alemanha aproximadamente em 1600, por Johann Georghehner, mas ainda não tinha esse nome. Em 1901, quando o americano Harry Stevens começou a vender pães com salsicha nos estádios de futebol, essa delícia passou a ser chamada de *hot-dog*, nome que traduzido no Brasil virou cachorro-quente.



POR QUE OS PÊLOS DO BRAÇO FICAM EM PÉ QUANDO LIGAMOS A TELEVISÃO?

Pedro Ivo Cordeiro, 11 anos
Linhares – ES

Nosso corpo tem cargas elétricas positivas e negativas. As negativas estão abaixo da nossa pele, e as positivas, por fora. Quando o monitor da TV é ligado, emite partículas negativas, os elétrons, que atraem os pêlos. As cargas opostas se atraem, ou seja, a carga positiva da pele se une à negativa da TV.

QUEM CRIOU A BANDEIRA DO BRASIL?

Thiago Pereira Itaquy, de 6 anos
Porto Alegre – RS

A nossa bandeira foi projetada em 1889 por Raimundo Teixeira Mendes e Miguel Lemos, com desenho final de Décio Vilares. Sua apresentação aconteceu no dia 19 de novembro, quando comemoramos o Dia da Bandeira. Mas o Brasil já teve outras bandeiras. Entre 1500 e 1521, por exemplo, usava-se a bandeira de D. Manuel I.

POR QUE FICAMOS TONTOS QUANDO GIRAMOS?

Leonardo Castro Martins, 9 anos
Planaltina – DF

Parece incrível, mas a sensação de tontura vem da orelha. Lá dentro há três canais chamados de semicirculares. Por dentro deles passa uma substância que tem o nome de endolinfa. Quando giramos, essa substância se agita, provocando tonturas momentâneas.

VOCÊ SABIA QUE...

- A Índia é o país que tem o maior número de agências do correio, com 153.021 postos? Em segundo lugar está a China, com 129.455.
- O primeiro astronauta a viajar pelo espaço foi o soviético Yuri Gagarin, no dia 12 de abril de 1961?
- A menor lagartixa do mundo é a *Sphaerodactylus parthenopion*, que tem 18 milímetros? Esse é o tamanho de seu corpo, sem contar a cauda, que pode ter mais alguns milímetros. Ela vive na Flórida e se alimenta de plantas e de insetos bem pequenos.

QUANTO MEDE A MAIOR TARTARUGA MARINHA DO MUNDO?

Rodrigo Ventura Santos, 12 anos
Catanduva – SP

A maior espécie é a tartaruga de couro, também chamada de tartaruga gigante. Ela pode pesar cerca de 700 quilos e seu casco chega a ter até 2 metros de comprimento. Ela vive no mar e só se aproxima das praias para botar ovos. No Brasil, é encontrada no litoral do Espírito Santo.

CONSULTORIA: RICKARDO GOMES (AGRÔNOMO)
ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

GAMES

UMA VIAG

Conheça o novo *Zelda* para Nintendo 64.

Você adora histórias de aventura e magia? Então divirta-se com Link, uma criatura que vive em Hyrule, um mundo cheio de surpresas.

No jogo *Legend of Zelda: Majora's Mask*, lançado para Nintendo 64, Link está indo para casa depois de salvar a princesa Zelda, quando é assaltado.

Um mascarado leva sua égua, Epona, e sua ocarina, um instrumento musical mágico. Perseguindo o vilão, ele entra em uma dimensão diferente e se transforma em Deku, um vegetal esquisito.

Link descobre que uma estranha lua vai se chocar com o planeta e você só tem três dias para impedir o desastre.

O game tem narração e legendas em inglês. No meio de muita ação e desafios difíceis, você tem de descobrir segredos, encontrar máscaras mágicas, corações de energia e muito mais.

Transformado no monstro de pedra Goron você rola em alta velocidade e destrói pedras enormes.

Além de sua ocarina, você também pode tocar percussão, baixo e trompete.

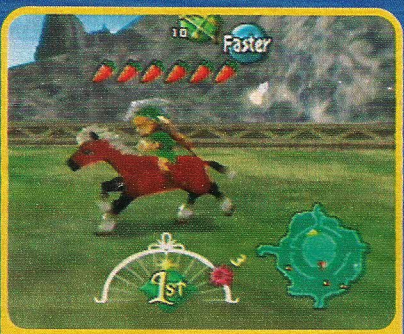
O mascarado Skull Kid leva a égua e a ocarina de Link. Viajando no tempo, seu personagem também vai encontrar máscaras muito especiais e passar por várias transformações para realizar diferentes tarefas.

EM MÁGICA

Guarde todas as fadinhas que encontrar. Você pode usá-las depois para recuperar sua energia.

As máscaras vão ajudá-lo a se disfarçar para decifrar enigmas e falar com outros personagens.

Ao se transformar em Zora você pode mergulhar e nadar rapidamente como um golfinho.



O visual é legal, com cenários detalhados e mudanças de clima e horário na história.

Nos locais novos procure por um homem vestido como um elfo para comprar mapas.

Viajando no tempo você perde seu dinheiro. Guarde-o sempre no banco antes de partir.

Uma longa história...

O herói Link e a princesa Zelda são companheiros há muito tempo. O primeiro jogo da dupla foi lançado no Japão em 1986. Depois surgiram muitos outros para diferentes tipos de videogames. Todos fizeram sucesso, com histórias desafiadoras, magia e muita ação. Com esses ingredientes e mais um toque de mistério, o novo *The Legend of Zelda: Majora´s Mask* para Nintendo 64 é um dos jogos mais divertidos de toda a série.

MANADA

Os elefantes são grandalhões, passam o

Não é à toa que quando encontramos algo grande dizemos que é do tamanho de um elefante. Esse bicho é o maior mamífero terrestre que existe no mundo.

Pesado e comilão, o elefante é exagerado em tudo. Sua altura chega a 7 metros e o peso, a 6 toneladas, dependendo da espécie. Para completar, pode viver até 100 anos.

Quando pensamos em um elefante lembramos da tromba, que serve para ele sentir cheiros, pegar sua comida e se defender.

DE GIGANTES

dia comendo e não se esquecem de nada.

E as presas? Aqueles dentões são usados para escavar a terra em busca de raízes, cortar a casca de árvores e, se for preciso, para brigar.

Passeio em família

As fêmeas e os filhotes vivem em grupos de até 30 bichos. Essas turmas são muito unidas e, se um elefantinho se machuca, todos param, trazem comida e água e só partem quando ele estiver recuperado. Já os machos preferem viver sozinhos ou em pequenos grupos.

Meninos, não se afastem do grupo.

Ela acha que eu ainda sou criança!

TONY STONE

Haja comida!

Os elefantes estão sempre muito ocupados: passam o dia enchendo a barriga com folhas e frutas.

Eles comem cerca de 120 quilos de comida diariamente. Isso é quase 100 vezes o que uma pessoa adulta consome em um dia. E adoram beber água: são uns 200 litros diários.

Por issso estão sempre andando para encontrar mais água e alimento.

Que memória!

O cérebro do elefante é bem grande e, segundo estudiosos, ele é um bicho muito inteligente. Eles fizeram testes e descobriram que o animal é capaz, por exemplo, de aprender certos movimentos quando recebe recompensas saborosas.

Depois de um ano, foram feitos os mesmos testes e os elefantes se lembravam da maior parte dos movimentos que tinham aprendido!

Imagine se um deles pudesse ajudar você nas provas de final de ano: seria nota 10 na certa!

FOTO: IMAGE BANK

Apesar de todo o seu tamanho, os elefantes são ótimos nadadores. Eles adoram se refrescar na água e, quando acham um rio em seu caminho, não se apavoram: pulam e atravessam sem problemas. Como sua pele é bem sensível, as mamães estão sempre molhando os filhotinhos e até os adultos tomam vários banhos de lama para formar uma camada protetora sobre a pele. Por isso alguns elefantes parecem cinzentos e outros marrons: tudo depende da cor da terra do local onde vivem. Na verdade a pele deles todos é cinza-escura.

Mais elefantes...

www.recreionline.com.br

Parentes antigos

Na Pré-História havia um bicho parecido com o elefante: o mamute. Ele tinha orelhas menores, o corpo coberto de pêlos e era ainda mais pesado que o elefante. A palavra mamute em russo quer dizer *filho da terra*. É que quando encontravam vestígios desses animais enterrados as pessoas acreditavam que eles surgiam da própria terra.

ELES SÃO DIFERENTES

Existem duas espécies de elefantes: os asiáticos e os africanos. É fácil perceber as diferenças. O africano é mais alto e mais orelhudo. Além disso, o final da sua tromba é dividido em duas partes, chamadas de lóbulos. Veja mais detalhes:

Elefante Africano

Elefante Asiático

Orelhas

São bem grandes e franzidas.

Presas

O macho e a fêmea têm e crescem a vida toda.

Só os machos têm presas e elas são menores.

São menores e lisas.

Termina com dois lóbulos.

Termina com um lóbulo.

Tromba

Têm quatro unhas.

Têm cinco unhas.

Patas anteriores

Têm três unhas.

Têm quatro unhas.

Patas posteriores

Peso ▸ 4 a 6 toneladas.
Altura ▸ 5 a 7 metros.
Tempo de gestação ▸ 22 meses.
Onde vive ▸ em florestas tropicais e nas savanas da África.

Peso ▸ 3 a 5 toneladas.
Altura ▸ 3 metros.
Tempo de gestação ▸ 22 meses.
Onde vive ▸ em florestas do Nepal à Indochina, no sul da Índia, em Sumatra e no Sri Lanka.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO FIGUEIREDO

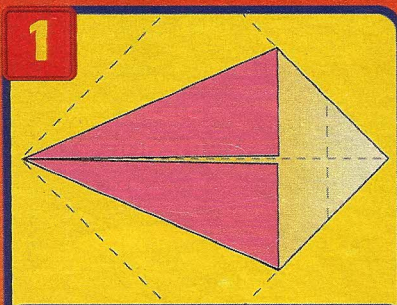
FAZENDO ARTE

Dobre o seu!

Seguindo os passos abaixo você vai montar um elefante bem legal. Use papéis de tamanhos diferentes para fazer uma manada completa!

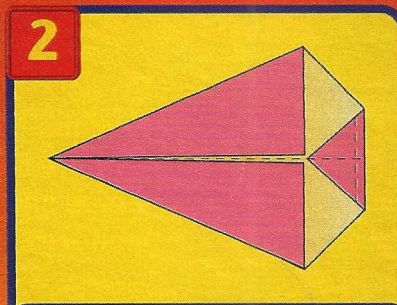
VOCÊ VAI PRECISAR DE:
- 1 quadrado de papel

1



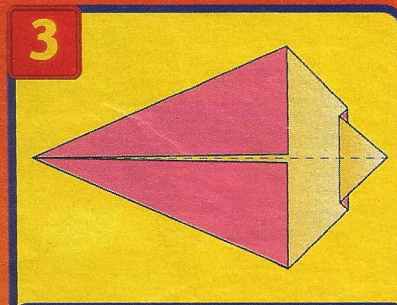
Dobre o quadrado na diagonal para fazer o vinco e depois una as pontas como na figura.

2



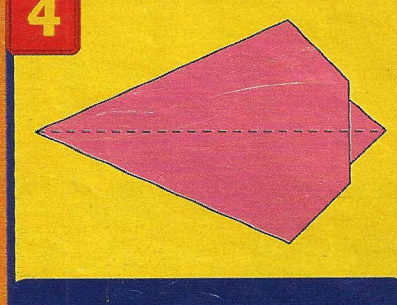
Marque bem as dobras e em seguida dobre a pontinha que sobrou.

3



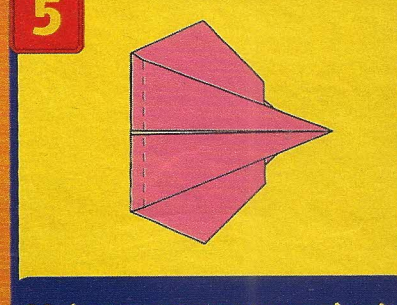
Dobre outra vez a pontinha, agora para a direita, como na figura.

4



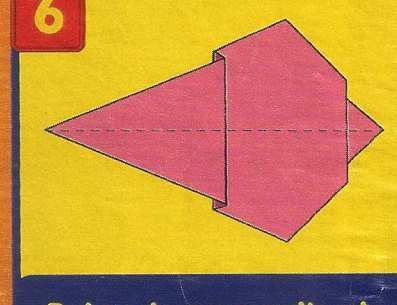
Vire a dobradura, como mostra o desenho.

5



Mais ou menos no meio da figura, dobre a ponta da esquerda para a direita.

6



Dobre de novo, voltando a ponta para a esquerda. Veja a figura.

7

Dobre a dobradura ao meio, usando o vinco central que já existia.

8

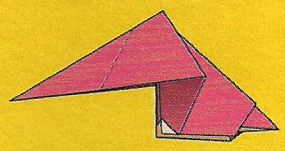
Faça um vinco bem forte na linha tracejada.

9

Com o dedo, abra a figura por baixo e dobre o papel para fora, usando o vinco que você acabou de fazer.

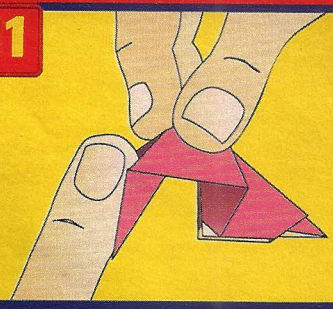
ARTE DAS DOBRADURAS: SILVIO MACEDO

10



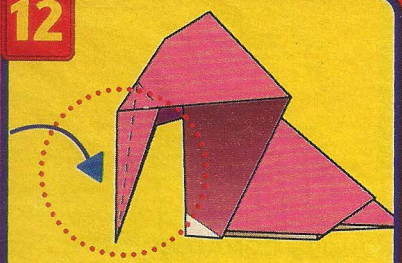
Sua figura vai ficar assim. Em seguida faça um vinco na linha tracejada.

11



Com o dedo, empurre a "tromba" para dentro, usando o vinco.

12

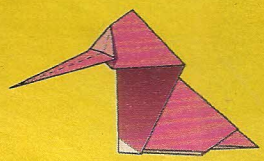


Faça vincos fortes onde aparecem as linhas tracejadas.

13

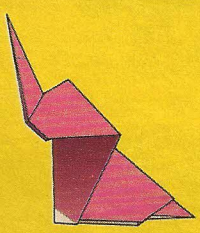
Dobre a "tromba" e empurre para dentro o triângulo que se forma em cima. Vai ficar assim.

14



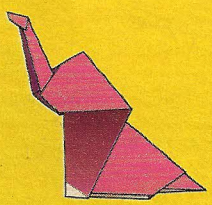
Depois levante a tromba do elefantinho.

15



Dobre-a para cima e faça o vinco na linha tracejada. Abra a ponta da tromba e dobre para o lado.

16



Agora, esconda a ponta da tromba para trás.

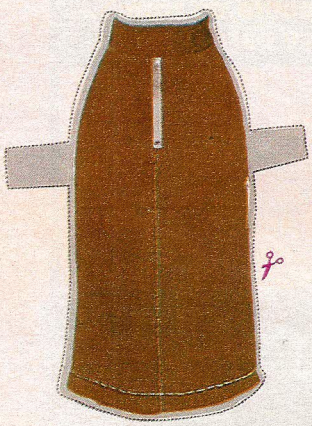
Para finalizar é só dobrar as orelhas

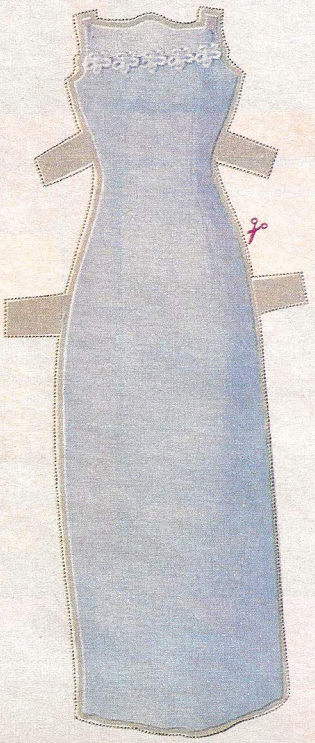
ILUSTRAÇÃO: FÁBIO FIGUEIREDO

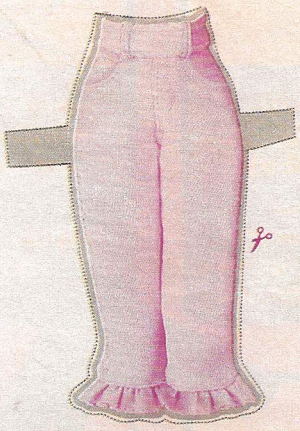
FOTOS: LÉO FELTRAN

Ela também não gosta de repetir roupa.

Roupas para recortar e montar.





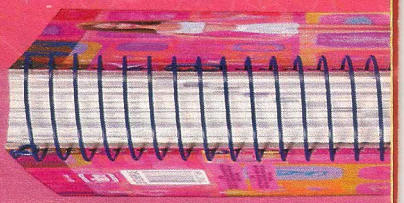


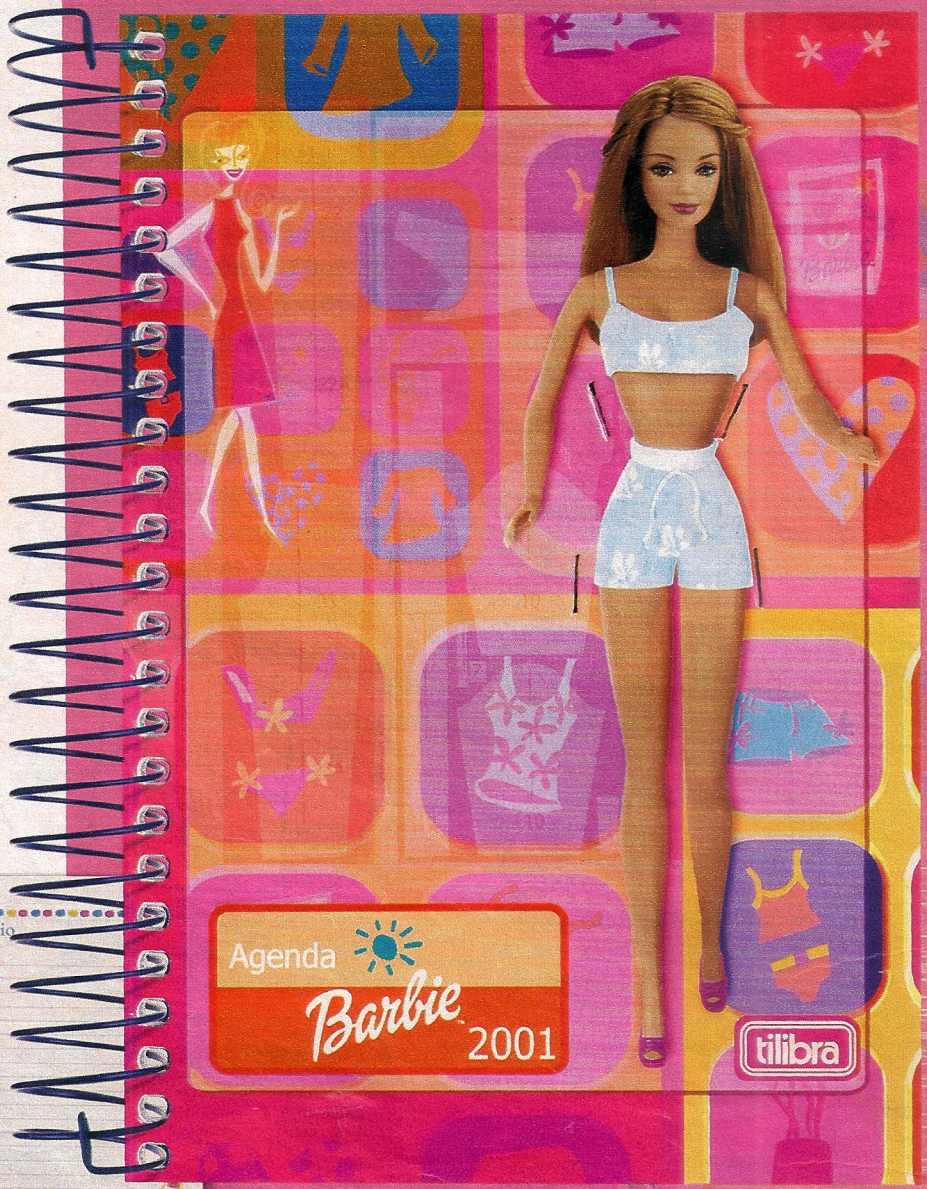
Uma dia por página.

Gostou? Então você precisa entrar no HotSite: www.tilibra.com.br/2001

Barbie

LINHA TILIBRA BARBIE 2001





Para cada dia, uma roupa diferente. A nova agenda da Barbie vem com várias roupas para você recortar e vestir a Barbie da capa, além de uma bolsa plástica para guardar as roupinhas, bilhetinhos e o que mais couber. A Linha Tilibra Barbie 2001 ainda oferece caderno universitário capa dura, brochura, caderno capa plástica com relevo, bloco, pastas e muitos outros. Peça a sua e desfile para suas amigas.

2001 Mattel, INC. - Todos os direitos reservados.

Pode anotar: agenda é Tilibra

tilibra

teste

DISTRAÍ

Ei! É com você mesmo! Responda às perguntas do teste e

1 **Alguma vez você foi à escola e esqueceu todo o material?**

- [ ] A Sim, uma vez.
- [ ] B Várias vezes.
- [x] C Nunca.

2 **Você já saiu de casa usando meias ou tênis diferentes?**

- [x] A Não. Você cuida bem de sua aparência.
- [ ] B Sim. Mais de uma vez.
- [ ] C Uma vez só e morreu de vergonha.

3 **Se precisa dar um recado importante para sua mãe, você:**

- [ ] A Anota tudo para não esquecer.
- [x] B Sempre se lembra de passar o recado.
- [ ] C Nunca se lembra do recado nem do nome de quem telefonou.

FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

DO, EU?

descubra se você vive no mundo da lua.

4 Você se lembra do que comeu no almoço do último domingo?

- [x] A Sim e estava delicioso.
- [ ] B Não tem a menor idéia.
- [ ] C Só se lembra da sobremesa, que era muito gostosa.

5 Alguma vez você só descobriu que tinha prova quando chegou à escola?

- [x] A Não. Você anota tudo na sua agenda.
- [ ] B Uma vez, porque você faltou no dia anterior.
- [ ] C Acontece muito porque você não olha suas anotações.

6 Você já guardou um brinquedo na geladeira ou em outro lugar estranho?

- [ ] A Algumas vezes.
- [x] B Nunca.
- [ ] C Quase sempre você faz isso.

7 Quantas vezes você passou horas procurando algo e depois percebeu que estava na sua mão?

- [ ] A Muitas vezes.
- [x] B Nenhuma.
- [ ] C Não se lembra de isso ter acontecido.

8 Você está sempre tropeçando pela rua e dando trombadas nos móveis da escola ou de casa?

- [ ] A Sim. Esse tipo de coisa sempre acontece com você.
- [ ] B Não. Você é muito cuidadoso e sabe muito bem onde pisa.
- [x] C Raramente você esbarra em alguma coisa em casa.

9 Já aconteceu de você jogar um documento importante no lixo e ficar desesperado tentando recuperá-lo?

- [ ] A Claro, isso acontece muitas vezes.
- [ ] B Uma vez só, mas você conseguiu pegar tudo de volta.
- [x] C Nunca. Suas coisas sempre ficam bem guardadas.

10 Assinale os principais destaques da capa desta edição da RECREIO sem olhar:

- [ ] A Dia das Bruxas e o jogo do Tigrão.
- [x] B Elefantes e o game *Zelda*.
- [ ] C Hipopótamos e o game *Zelda*.

Pontuação

1	A ▸2	B ▸3	C ▸1
2	A ▸1	B ▸3	C ▸2
3	A ▸2	B ▸1	C ▸3
4	A ▸1	B ▸3	C ▸2
5	A ▸1	B ▸2	C ▸3
6	A ▸2	B ▸1	C ▸3
7	A ▸3	B ▸1	C ▸2
8	A ▸3	B ▸1	C ▸2
9	A ▸3	B ▸2	C ▸1
10	A ▸3	B ▸1	C ▸2

Resultados

10 a 17 pontos
Você não tem nada de distraído. Está sempre atento e raramente perde ou esquece algo. Em geral é você quem lembra os distraídos das provas e dos trabalhos.

18 a 24 pontos
Seu resultado mostra que você não é distraído, mas também não está ligado em tudo. Não se preocupe: todos se distraem às vezes.

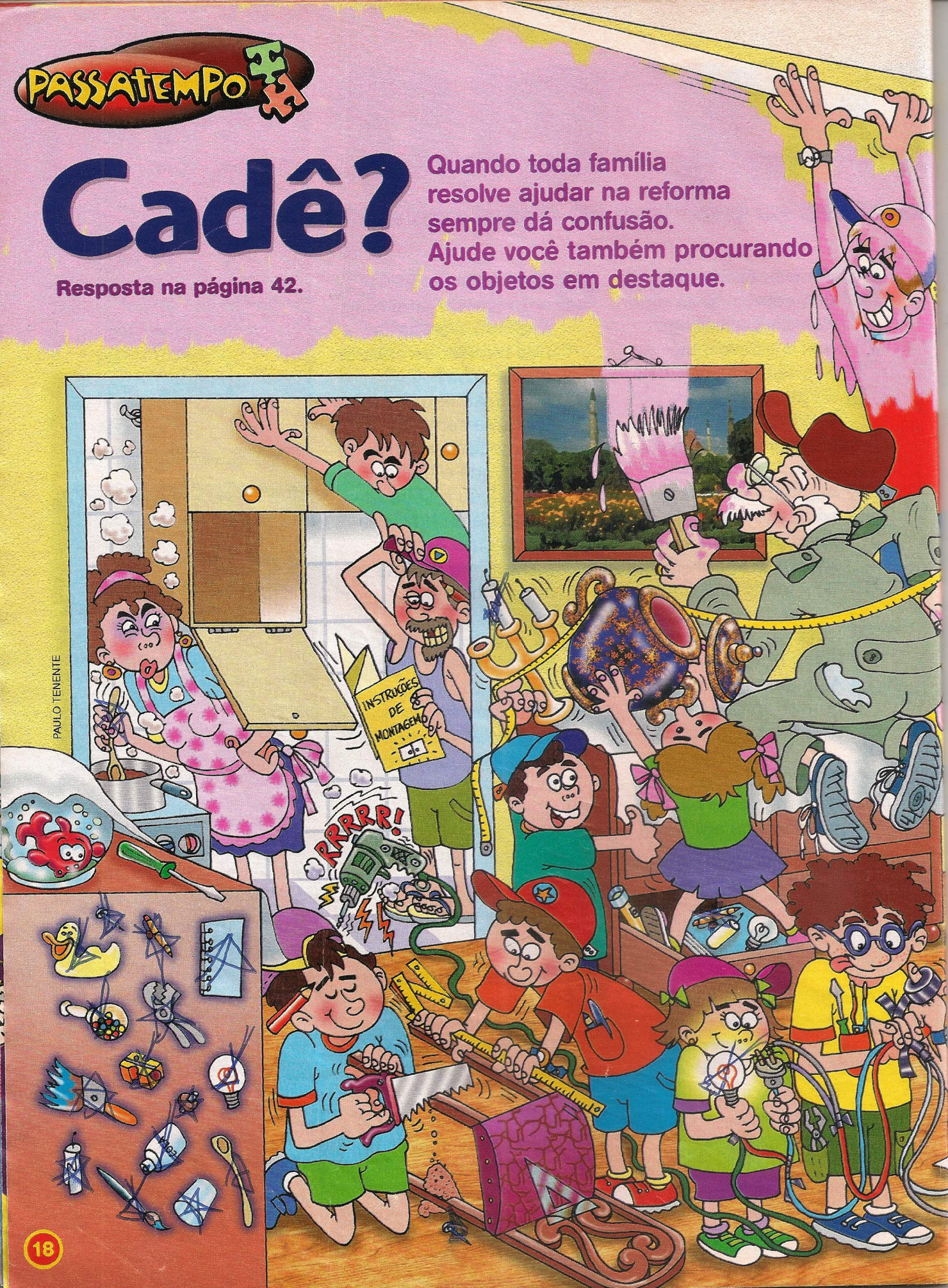
25 a 30 pontos
Parece que você passa muito tempo no mundo da lua e só de vez em quando põe os pés na Terra. Esse é o seu jeito, mas vale a pena tentar ficar mais atento para não perder nada nem se confundir com as lições.

PASSATEMPO

Cadê?

Quando toda família resolve ajudar na reforma sempre dá confusão. Ajude você também procurando os objetos em destaque.

Resposta na página 42.



PAULO TENENTE

BZZZ!
PUF!
PUF!
SHHHH!
COLA
COLA
REFORMA DA MINHA CASA

Adaptação:
Jorge Miguel Marinho

ÍNDIA

O Peixinho Minúsculo

Numa manhã de sol, um sábio chamado Manu lavava o rosto sentado na beirada de um rio sagrado. Recolhia água com as mãos juntas, molhava a fronte, fazia orações. De repente, trouxe preso entre os dedos um peixinho muito pequeno, muito agitado, muito nervoso e coberto de escamas douradas. O sábio Manu pensou muito intrigado que espécie de peixe era aquele bichinho esquisito.

Esta é uma lenda da Índia. Para saber mais sobre esse país, consulte o *Atlas Interativo RECREIO*.

e o Enorme Dilúvio

— Não posso dizer quem sou, sábio Manu, mas não me jogue de volta no rio que os peixes grandes vão me engolir com uma bocada só.

O sábio ficou surpreso com as palavras do peixinho e concluiu que ele devia ser um mensageiro dos deuses. Retornou para casa, encheu um jarro com água cristalina e mergulhou carinhosamente o peixinho ali. Por muito tempo, ele nadou feliz e em total segurança, porém de uma hora para outra começou a crescer. O sábio Manu ficou bastante impressionado e achou melhor achar que tudo aquilo era normal.

Não houve jeito: numa manhã, ele acordou com uns barulhos estranhos e constatou que o peixinho, agora um peixe grande, tinha crescido tanto que não cabia mais no jarro. Rapidamente quebrou o jarro, correu até a floresta e jogou o peixe num charco. Nem chegou a voltar para casa e percebeu que o charco também foi ficando pequeno demais.

Primeiro transportou o peixe para um lago, depois o arrastou para um rio e, por fim, quase sem fôlego, conseguiu atirá-lo no mar. O animal com um tamanho gigantesco só não tinha mudado numa coisa: suas escamas continuavam mais brilhantes que o Sol. Manu, não podendo mais ajudar o peixe, lamentou:

— Afinal, quem é você?

E o peixe, tão grande que agitava as marés, respondeu:

— Sou Vishnu, o deus que cuida do Universo e vim aqui na forma de peixe porque a Terra vai sofrer um dilúvio enorme e, se você não ouvir as minhas instruções, todas as formas de vida vão se acabar.

O sábio Manu escutou tudo e aceitou todas as orientações. Construiu um barco bem grande, reuniu dentro dele um casal de cada espécie animal, trouxe sementes dos sete tipos de arroz para a embarcação. Quando o dilúvio chegou e transformou quase toda a Terra num terrível oceano bravio, Vishnu transformou a serpente das águas em corda, amarrou o barco e o conduziu até uma montanha bem alta, onde o sábio deu início a uma nova vida com toda a tripulação.

BIRY

promoção

RECREIO

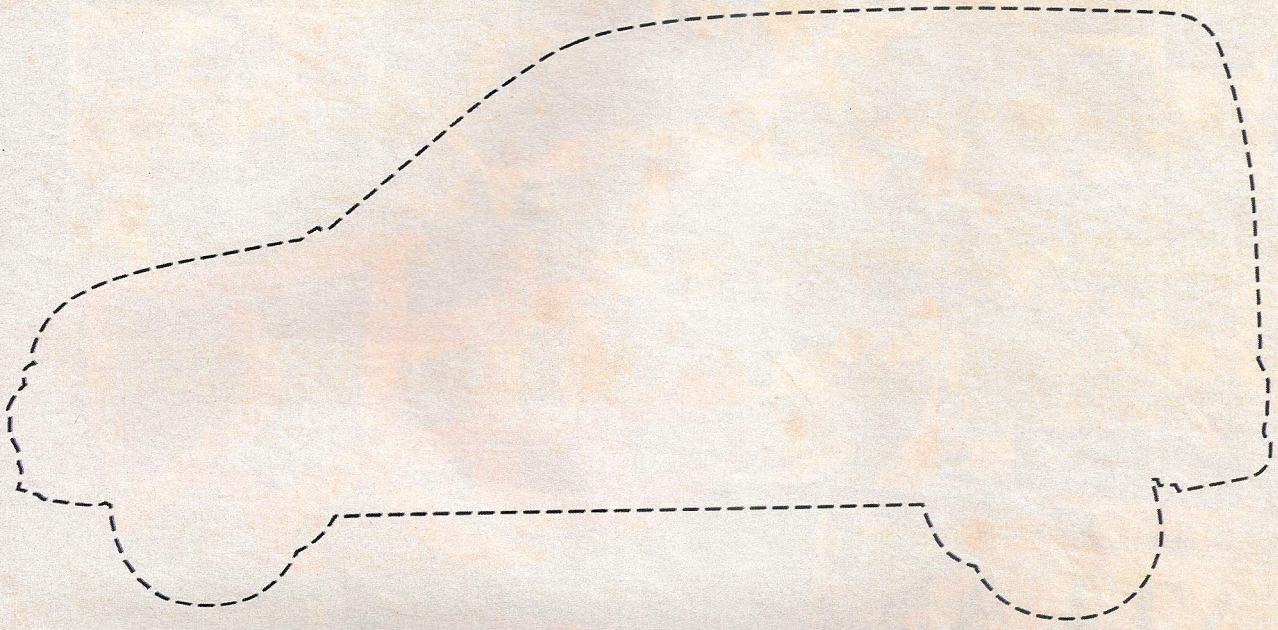
pintou seu Renault Kangoo

Concorra a 3 Renault Kangoo. É só pintar sua família nele.

Se você tem entre 6 e 13 anos, faça um desenho da sua família dentro de um Renault Kangoo e responda, com no máximo 10 palavras, à pergunta: "Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?" Envie para a Caixa Postal 19.190 - SP CEP 04505-970, com seu nome, endereço, telefone e nome do responsável. Você tem até 6 de dezembro para enviar a sua carta. Os autores dos três trabalhos mais criativos e originais vão ganhar um Renault Kangoo.

Abril

Desenhe, pinte, cole, recreie-se!



Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?

Resposta: _____

RECREIO

RENAULT Kangoo

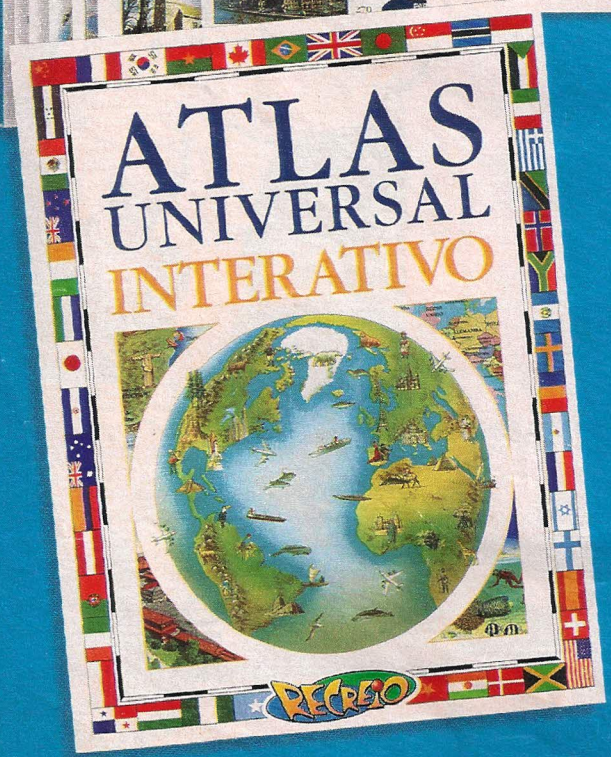
Regulamento

1) Poderão participar crianças que tiverem de no mínimo 6 a no máximo 13 anos durante o período da promoção, residentes no território brasileiro, sendo vedada a participação daquelas que tiverem até 2º grau de parentesco com funcionários da Editora Abril S. A., da Renault do Brasil S. A., da Renault do Brasil Comércio e Participações Ltda., da Lowe Lintas e Partners e da SM Estratégias Promocionais. 2) O prazo de participação da promoção inicia-se em 05 de outubro de 2000 e termina em 06 de dezembro de 2000. 3) Os participantes deverão enviar um desenho de sua família dentro do Renault Kangoo e mais uma frase de até 10 palavras sobre o tema "Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?". 4) Os participantes podem enviar quantos trabalhos quiserem e que podem ser feitos nos formulários impressos nas edições da Recreio, nos formulários que se encontram nas concessionárias Renault, em xerox ou qualquer outro tipo de papel. Não há restrições quanto às técnicas usadas para o desenho, sendo válido lápis de cor, colagem, guache ou qualquer outro recurso. O critério de avaliação se dará pela criatividade e originalidade dos desenhos e das frases, levando em consideração as categorias descritas no item 8 abaixo. 5) Não serão aceitos trabalhos que direta ou indiretamente refiram-se a outros carros ou que apresentem figuras ou frases vulgares e preconceituosas. 6) Todos os trabalhos deverão trazer nome, endereço completo e telefone do autor, além do nome completo de um responsável legal do participante com seus dados de identificação (CIC e RG com órgão emissor). 7) Só serão aceitos trabalhos enviados por correio e com carimbo postal de até 06 de dezembro de 2000 e que forem enviados para a Caixa Postal 19.190 - CEP 04505-970, não sendo admitidas quaisquer outras formas de entrega. A Editora Abril, a Renault, a Lowe Lintas e a SM Estratégias Promocionais não se responsabilizam por correspondências extraviadas, incompletas, ilegíveis, danificadas ou recebidas após 09 de dezembro de 2000, mesmo que postadas anteriormente e dentro do período de validade da promoção.8) Os trabalhos serão divididos em três categorias: autores de 6 a 8 anos, autores de 9 e 10 anos e autores de 11 a 13 anos. Será considerado vencedor e premiado 1 (um) trabalho de cada categoria. 9) Os trabalhos serão selecionados por arte-educadores e por uma comissão julgadora escolhida pela Editora Abril, Renault, Lowe Lintas e SM Estratégias Promocionais. Os trabalhos vencedores serão escolhidos com base em critérios de imaginação, originalidade, criatividade e mérito artístico. As decisões da comissão julgadora serão soberanas e irrecorríveis.10) Cada um dos vencedores receberá 1 (um) veículo Renault Kangoo Rn 1.0, zero quilômetro, ano 2000, modelo 2000, sem opcionais e sem pintura metálica. O prêmio será entregue e licenciado em nome do responsável legal de cada vencedor. Os contemplados não poderão escolher a cor do carro, que será definida pela Renault dentre aquelas disponíveis na data de premiação, e nem poderão substituí-lo por seu equivalente em dinheiro ou transferir a premiação a terceiros. 11) A participação neste concurso implica a plena e geral aceitação deste regulamento e os participantes concordam em ceder aos promotores seus direitos de nome, imagem e som de voz para efeitos de divulgação.12) Os vencedores e seus responsáveis autorizam a Editora Abril, a Renault, a Lowe Lintas e a SM Estratégias Promocionais a divulgarem plena e gratuitamente seus nomes e imagens em qualquer veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual). E concordam em transferir todos os direitos de propriedade e direitos autorais sobre o trabalho para a Renault e Revista Recreio, que poderão deles lançar mão a seu critério.13) A relação dos vencedores será publicada na revista Recreio, edição 50, de 08 de fevereiro de 2001.14) A entrega dos prêmios, que será feita sem qualquer ônus aos participantes, será efetuada em até 1 (um) mês após a publicação dos vencedores na revista em data e local a serem comunicados pela Renault.15) Os trabalhos enviados não serão devolvidos. 16) Esta promoção, realizada conforme parágrafo II do artigo 3° da lei 5768/71, tem caráter exclusivamente cultural, estando aberta ao público em geral, não sendo subordinada a qualquer modalidade de sorteio ou pagamento pelos concorrentes, nem vinculação destes ou dos contemplados a aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço.

RECREIO DA SEMANA QUE VEM: VAI SER LEGAL ASSIM NA CHINA!

COLECIONE E COMPLETE SEU ATLAS!

Na semana que vem você ganha a cartela de adesivos da China, Sudeste e Nordeste Asiático!



NOVAS FICHAS!

Ganhe mais duas fichas colecionáveis PARA SABER MAIS e conheça tudo sobre a Família Real no Brasil e sobre a China, o Sudeste e o Nordeste Asiático.

Se você perdeu alguma edição, peça para o seu jornaleiro, entre em contato pelo e-mail abril.ea@abril.com.br ou ligue para (0xx11) 3037-4447.

Quer saber? Colecione!

RECREIO

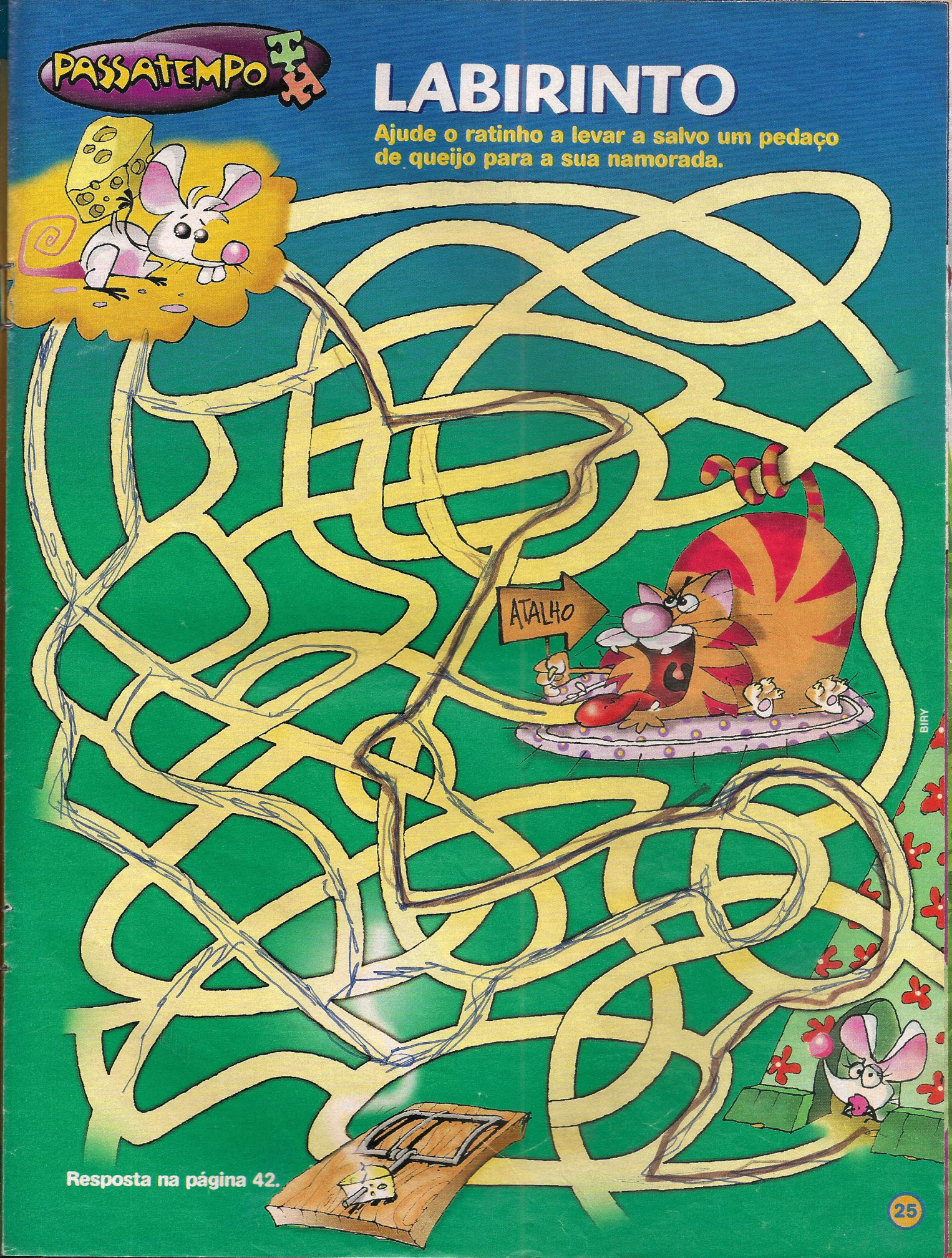
www.recreionline.com.br

Abril

PASSATEMPO

LABIRINTO

Ajude o ratinho a levar a salvo um pedaço de queijo para a sua namorada.



Resposta na página 42.

FIQUE LIGADO

O dinheiro

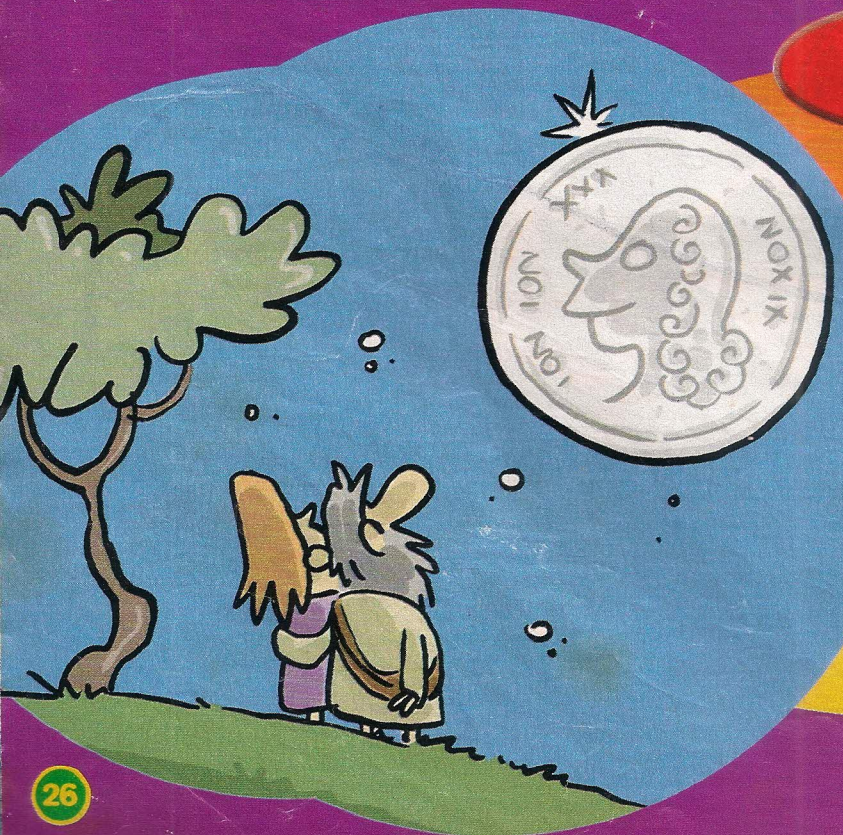
Quanto vale a bicicleta dos seus sonhos? Para saber é só passar por uma loja e ver o preço. Mas e se não existisse dinheiro, o que você daria por ela? Seu videogame? Sua boneca?

Quando não existia dinheiro, o jeito era trocar. Trocar tudo: alimentos, metais, peles e animais. Como ninguém sabia quanto as coisas valiam, sempre havia confusão. Quer conhecer algumas histórias curiosas? Aproveite para ler agora. É de graça!

Mais histórias...
www.recreionline.com.br

Pagamento salgado

O que você faria se em vez de mesada seu pai lhe entregasse um pouco de sal? Antigamente qualquer um ficaria contente. É que o sal era usado para conservar os alimentos e tornou-se um produto tão importante que, em Roma, alguns trabalhos eram pagos assim. Foi daí que nasceu a palavra salário.



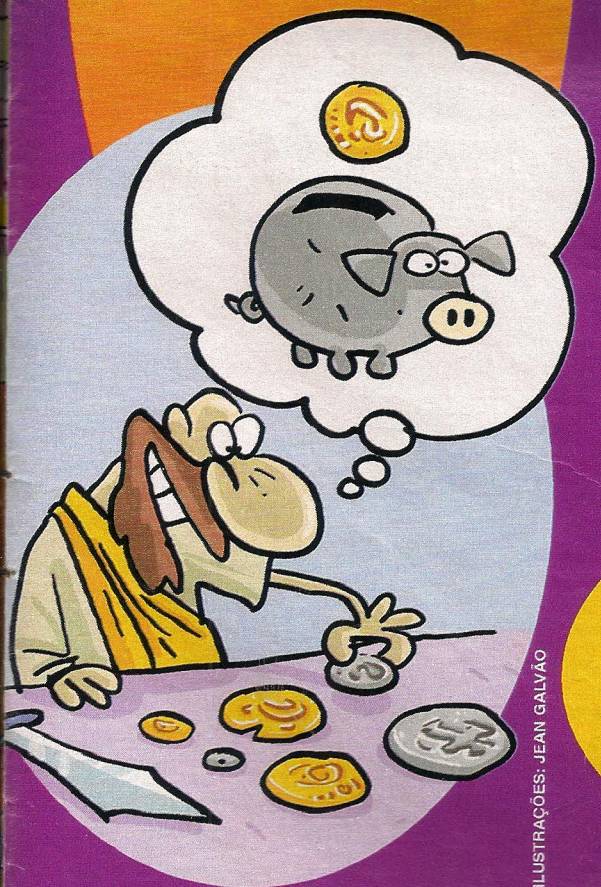
Sol e Lua

Em tempos antigos, as pessoas achavam que a prata e o ouro, metais usados nas primeiras moedas, tinham poderes mágicos. Havia até quem acreditava que o ouro era ligado ao Sol, e a prata, à Lua. Mas não foi só por isso que as moedas foram feitas de ouro e prata: esses metais eram usados também por seu valor, raridade, beleza e resistência.

tem cada história!

As primeiras moedas

Os metais eram usados para fazer armas e utensílios, que as pessoas trocavam por alimentos e outras coisas valiosas. Dava um trabalhão pesar o metal sempre que se comprava alguma coisa. Para facilitar, foram criadas as moedas. Provavelmente, as primeiras surgiram na Turquia, e eram feitas de uma mistura de ouro e prata.



Dinheiro diferente

Alguns povos usavam como dinheiro coisas bem esquisitas. Os esquimós, por exemplo, pagavam suas compras com anzóis. Em algumas regiões da África usavam-se cerdas de cauda de elefante!

A cara do dinheiro

As imagens que aparecem em muitas moedas mostram como era o rosto de alguns personagens importantes da História. Esse costume é bem antigo e existe desde que as moedas foram inventadas.

Lente de aumento

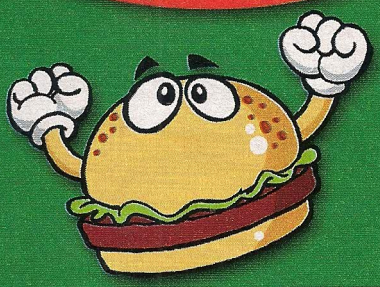
Antigamente, as moedas eram desenhadas uma a uma. Não era nada fácil fazer desenhos tão pequenos. Para criar imagens mais perfeitas, os moedeiros colocavam gotas de água nas moedas. Elas ampliavam as figuras como lentes de aumento.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

EDITORA Abril

Jogos, curiosidades, brincadeiras e o melhor: um amigo que fica sempre ligado na tomada.
www.recreionline.com.br

CONCORRA A DUAS BICICLETAS POR SEMANA.
Entre no site e participe do desafio Recreionline.



Entre no site da Recreio e veja como é gostoso navegar. Aqui tem uma porção de jogos, adesivo virtual, bate-papo, seção de curiosidades, biblioteca, esportes, horóscopo, rádio Recreio, Recreio News e, agora, o incrível Desafio Recreionline! Um teste com várias perguntas para espertinhos como você mostrarem que sabem tudo, inclusive como ganhar uma superbicicleta.

RECREIONLINE

Quer saber? Divirta-se.

Recreio. Toda quinta na banca. Todo dia no seu computador.

PARA BRINCAR

Porquinho milionário

Quer juntar uma grana? Faça um cofre para guardar suas economias. Só não vale abrir a tampa do porquinho a toda hora para tirar o dinheiro!

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 lata com tampa de plástico
- papel colorido
- massinha de duas cores

Dobre a tampa de plástico e corte. É por aí que você coloca as notas e as moedas. Cubra a lata e a tampa com papel colorido.

Modele as orelhas, os pés, o nariz e o rabinho com massinha. Com a outra cor, faça os olhos em forma de cifrão. Cole tudo como na foto.

FOTOS: LEO FELTRAN

VIRE A PÁGINA E DESCUBRA A GRANDE NOVIDADE DE PASSATEMPO

www.passatempo.com.br

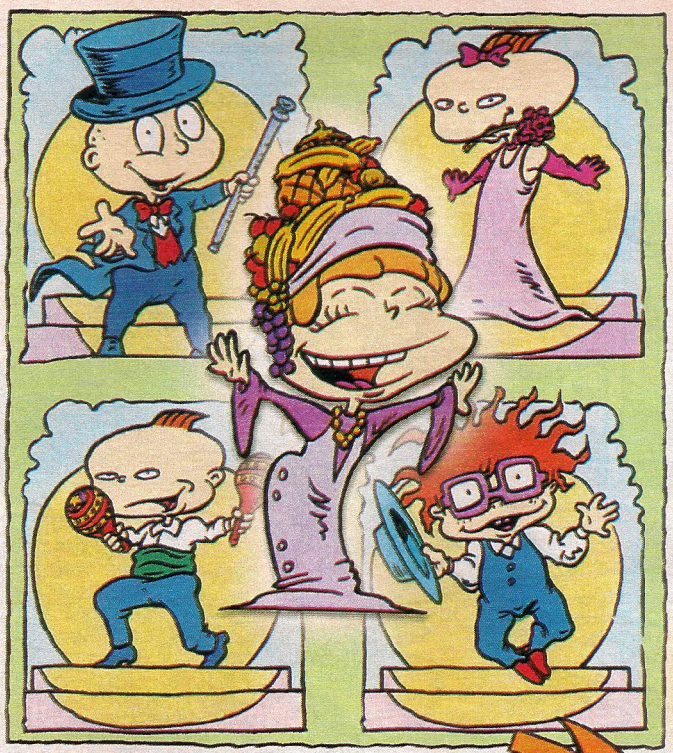
AGORA OS BICHOS VÊM COM CHOCOLATE NAS COSTAS.

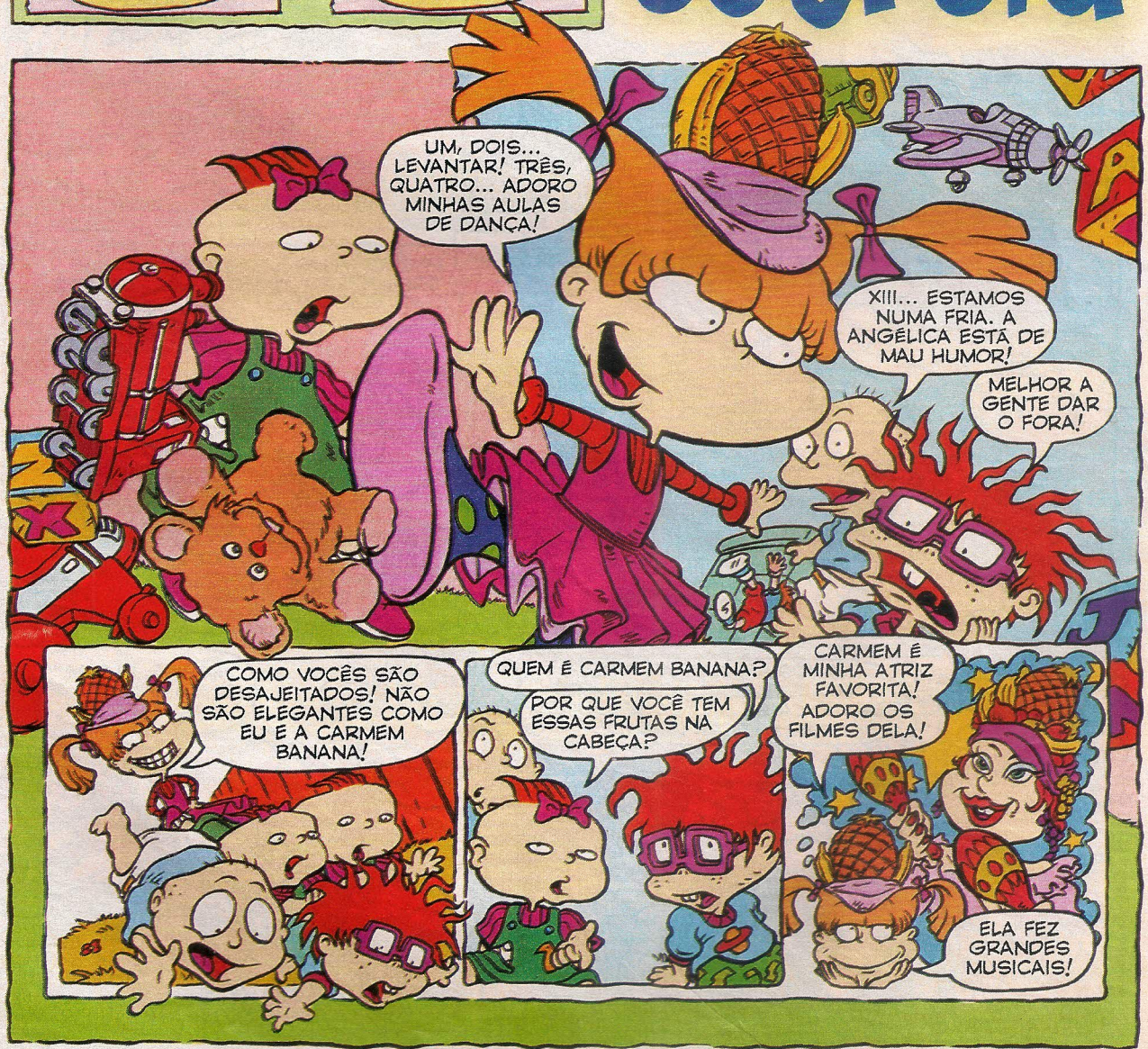
Chegou Passatempo coberto com chocolate Nestlé.

LOWE LINTAS & PARTNERS

Rugrats
Os Anjinhos

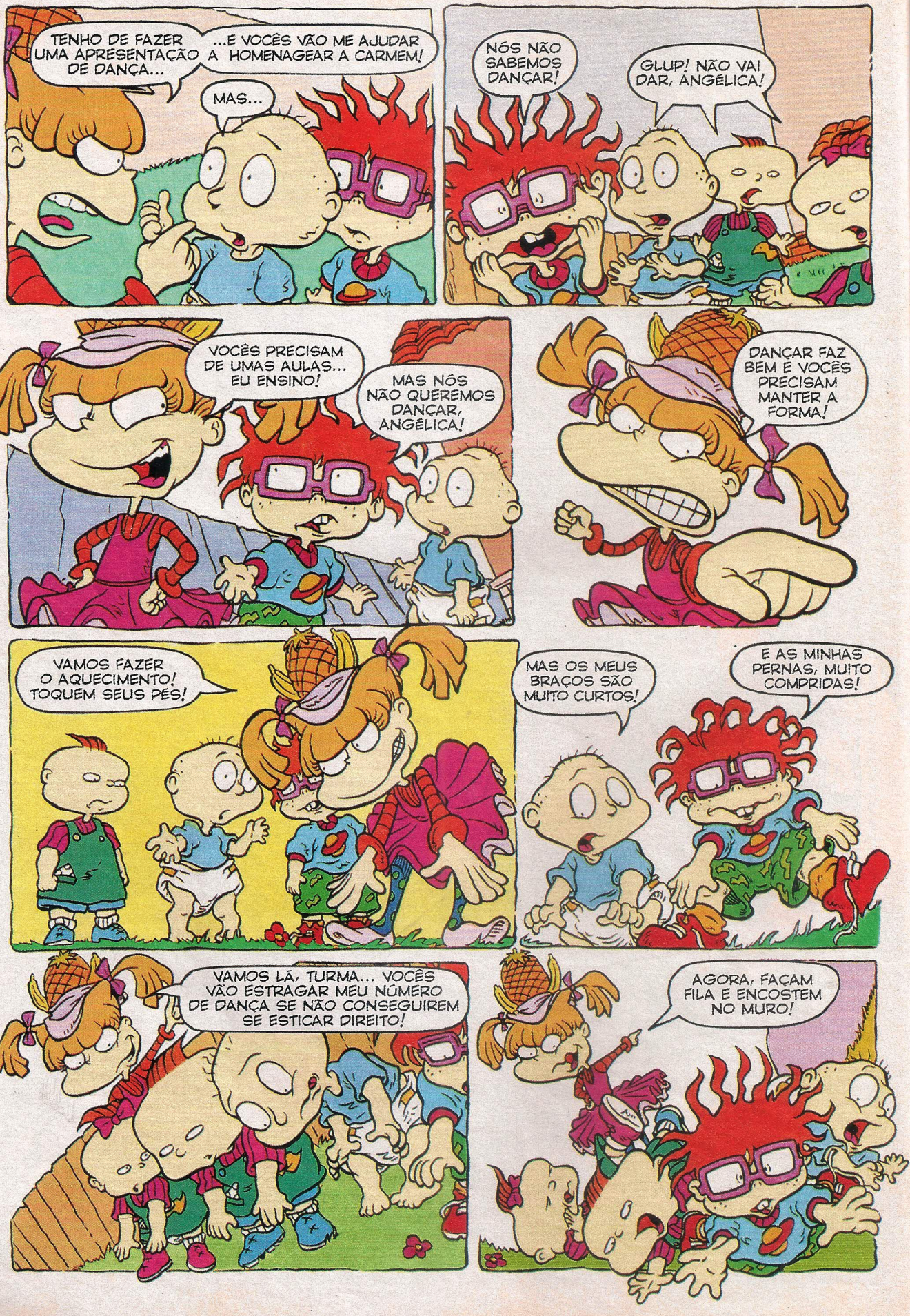
Nasce uma estrela



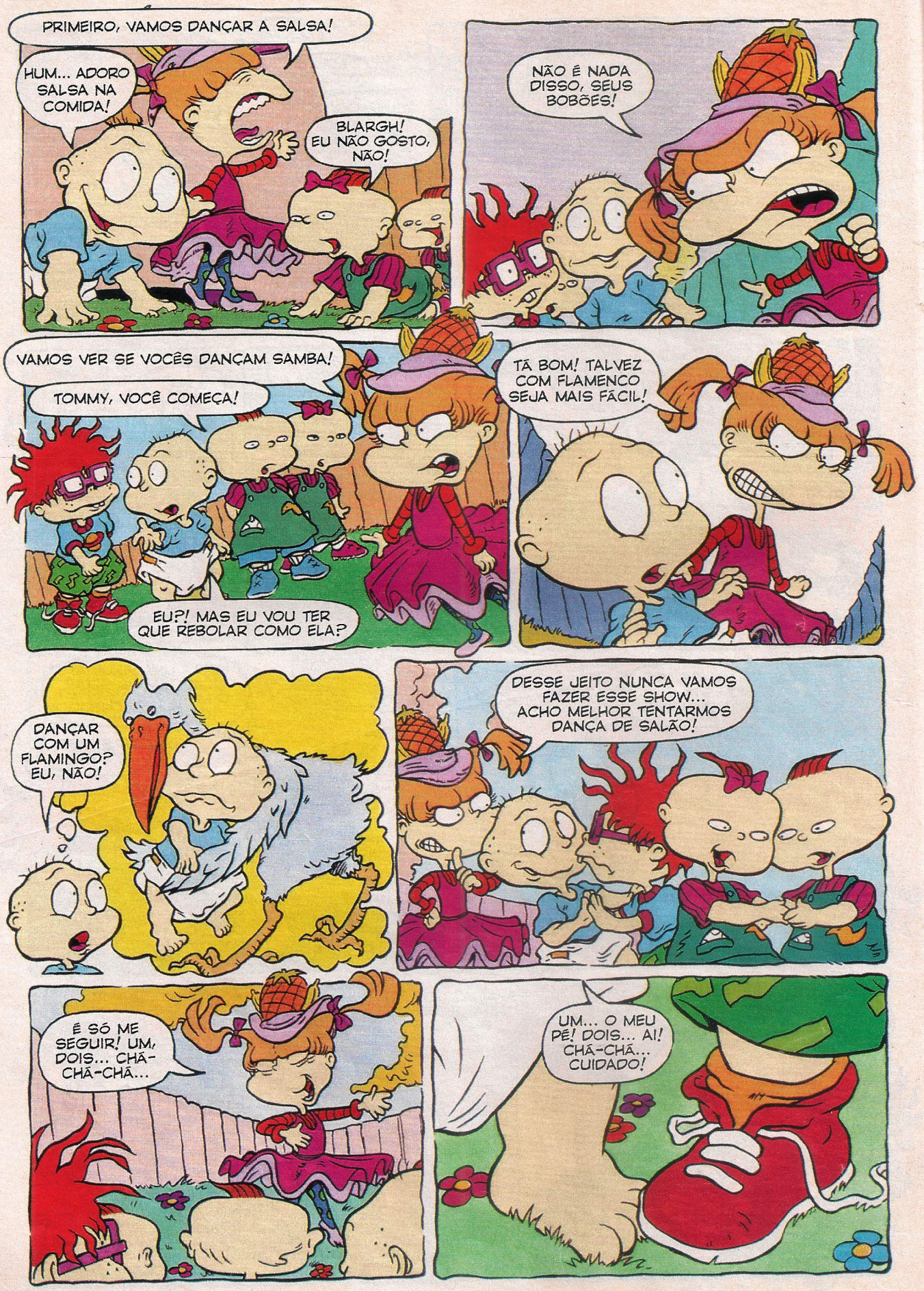


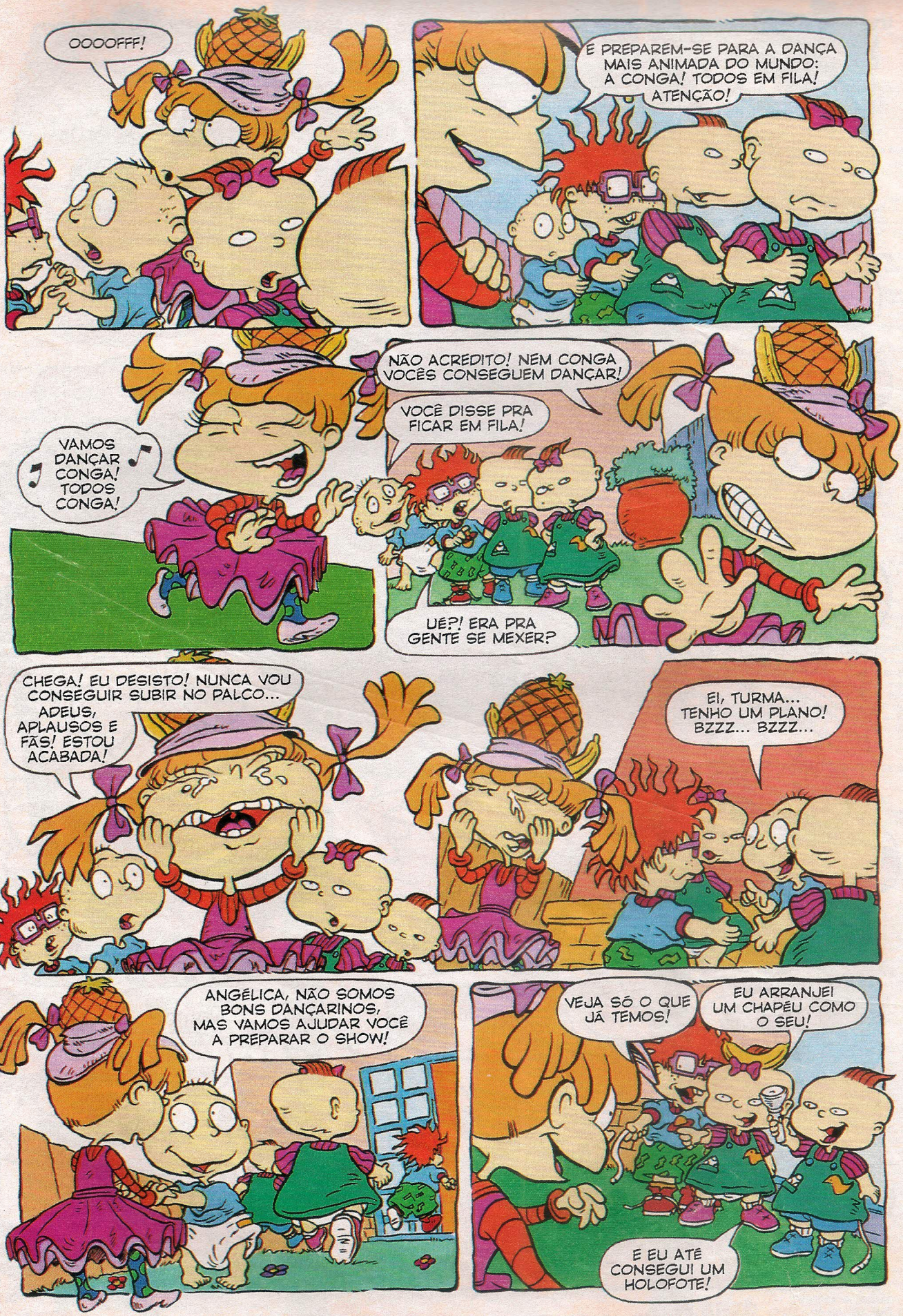
COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

O ENDEREÇO DA DIVERSÃO E DA BRINCADEIRA NA INTERNET: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


TENHO DE FAZER UMA APRESENTAÇÃO DE DANÇA...
...E VOCÊS VÃO ME AJUDAR A HOMENAGEAR A CARMEM!
MAS...
NÓS NÃO SABEMOS DANÇAR!
GLUP! NÃO VAI DAR, ANGÉLICA!
VOCÊS PRECISAM DE UMAS AULAS... EU ENSINO!
MAS NÓS NÃO QUEREMOS DANÇAR, ANGÉLICA!
DANÇAR FAZ BEM E VOCÊS PRECISAM MANTER A FORMA!
VAMOS FAZER O AQUECIMENTO! TOQUEM SEUS PÉS!
MAS OS MEUS BRAÇOS SÃO MUITO CURTOS!
E AS MINHAS PERNAS, MUITO COMPRIDAS!
VAMOS LÁ, TURMA... VOCÊS VÃO ESTRAGAR MEU NÚMERO DE DANÇA SE NÃO CONSEGUIREM SE ESTICAR DIREITO!
AGORA, FAÇAM FILA E ENCOSTEM NO MURO!

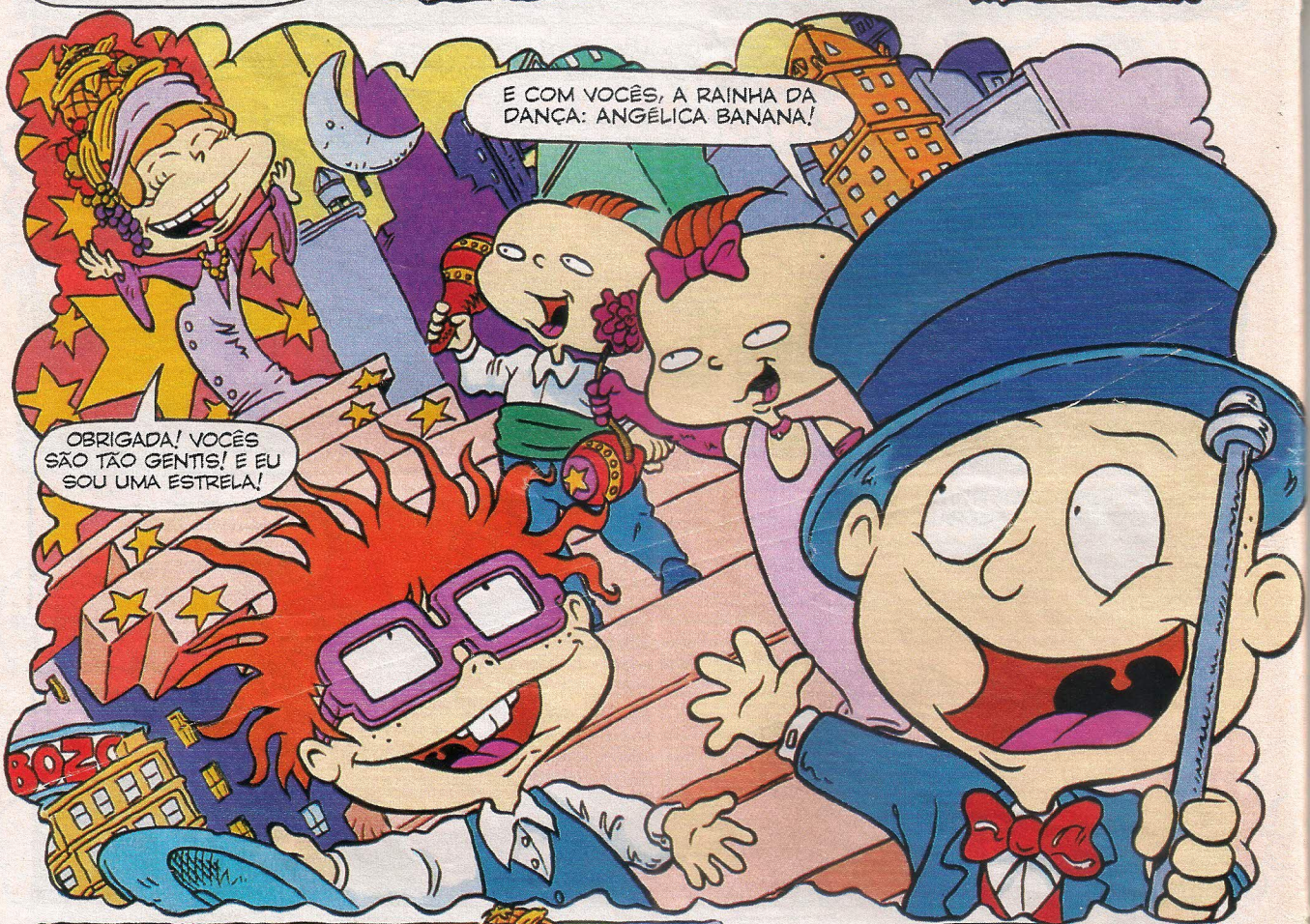
QUERO VER TODO MUNDO ESTICANDO BEM AS PERNAS!
GLUP! MAS ISSO DÓI!
OOOPS!
AONDE VOCÊ VAI?
CUIDADO!
NÃO!
NÃO! ESTIQUEM NA MINHA DIREÇÃO!
UM, DOIS... ESTICA! TRÊS, QUATRO... DE NOVO!
AAAI!
AGORA VAMOS VER COMO ESTÁ O EQUILÍBRIO DE VOCÊS!
ISTO É UMA PIRUETA! VOCÊS TÊM DE GIRAR O MAIS RÁPIDO QUE CONSEGUIREM!
MAS ISSO É FÁCIL!
EI! DANÇAR PODE SER DIVERTIDO!
MAIS RÁPIDO!
A-ACHO QUE FOI DEMAIS. FIQUEI ENJOADO!
AGORA, VAMOS DANÇAR DE VERDADE!

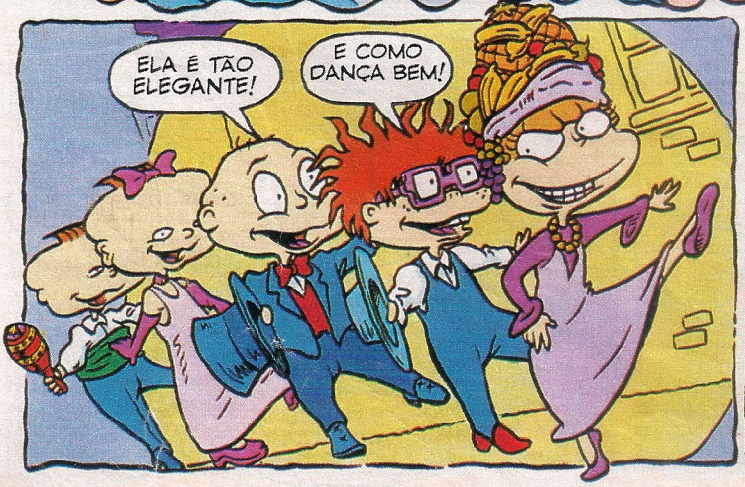

PRIMEIRO, VAMOS DANÇAR A SALSA!
HUM... ADORO SALSA NA COMIDA!
BLARGH! EU NÃO GOSTO, NÃO!
NÃO É NADA DISSO, SEUS BOBÕES!
VAMOS VER SE VOCÊS DANÇAM SAMBA!
TOMMY, VOCÊ COMEÇA!
EU?! MAS EU VOU TER QUE REBOLAR COMO ELA?
TÁ BOM! TALVEZ COM FLAMENCO SEJA MAIS FÁCIL!
DANÇAR COM UM FLAMINGO? EU, NÃO!
DESSE JEITO NUNCA VAMOS FAZER ESSE SHOW... ACHO MELHOR TENTARMOS DANÇA DE SALÃO!
É SÓ ME SEGUIR! UM, DOIS... CHÁ-CHÁ-CHÁ...
UM... O MEU PÉ! DOIS... AI! CHÁ-CHÁ... CUIDADO!



FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

PESSOAL, BEM-VINDOS AO SHOW! EU SOU O GRANDE TOMMY!
ESTE É PHIL, DANÇARINO DE SALSA!
LIL ARRASA NO TANGO!
E CHUCKIE NO CHÁ-CHÁ-CHÁ!


E COM VOCÊS, A RAINHA DA DANÇA: ANGÉLICA BANANA!
OBRIGADA! VOCÊS SÃO TÃO GENTIS! E EU SOU UMA ESTRELA!
BOZO


ELA É TÃO ELEGANTE!
E COMO DANÇA BEM!

ISSO É BEM DIVERTIDO!
ESTOU FICANDO TONTO DE NOVO!

FIM

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
VICE-PRESIDENTE E DIRETOR EDITORIAL: Thomaz Souto Corrêa
VICE-PRESIDENTE EXECUTIVO: Luiz Gabriel Rico

DIRETOR DE OPERAÇÕES: Antonio Godoy da Silva
SECRETÁRIO EDITORIAL: Eugênio Bucci
DIRETOR DE SERVIÇOS EDITORIAIS: Henri Kobata
DIRETOR DE RECURSOS HUMANOS: Marcel Caig
PLANEJAMENTO E CONTROLE DE GESTÃO: Maurício Dabul
DIRETOR DE PUBLICIDADE: Paulo César Araújo

RECREIO

DIRETOR-SUPERINTENDENTE: Andrés Bruzzone

REDATORA-CHEFE: Gisleine Carvalho

DIRETORA DE ARTE: Maria do Carmo Tyla

EDITORAS: Mônica Pina, Daniela Almeida

SUBEDITORA: Cristiane Yamazato

REPÓRTER: Mariana Weber

DIAGRAMADORES: Priscila Afonso e Renato L. Silva

ATENDIMENTO AO LEITOR: Cristiane Pereira, Karin Bemardo

COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Paulo Roberto Pompêo (revisão), Humberto Martinez (games)

CONSULTORAS PEDAGÓGICAS: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

APOIO EDITORIAL
DEPTO. DE DOCUMENTAÇÃO: Susana Camargo; ABRIL PRESS: José Carlos Augusto; NOVA YORK: Grace de Souza; PARIS: Pedro de Souza; RIO DE JANEIRO: Débora Chaves

COMERCIAL
GERENTE DE PRODUTO: Patrícia L. Joly
GERENTE DE PRODUÇÃO E PREPRESS: Marcos C. Agueda
ASSISTENTE DE PRODUTO: Marcelo Sequeira
ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Roberto Faccio

GERENTE DE FINANÇAS E ASSINATURAS: Eliseu Urban

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Wagner Constantino Martins
GERENTE DE MARKETING PUBLICITÁRIO: Fabiani Garbatti Ratto
GERENTE DE PUBLICIDADE: Sandra Mara Moskovich
EXECUTIVOS DE CONTAS: Claudia Gussoni e Jorge Elias
COORDENADORA: Juliana de Moura

DIRETORA DE OPERAÇÕES DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR: Ana Dávalos
DIRETOR DE VENDAS: William Pereira

GERENTE ESCRITÓRIO BRASÍLIA: Angela Rehem de Azevedo
DIRETOR DE PUBLICIDADE REGIONAL: Jacques Ricardo
REPRESENTANTE RIO DE JANEIRO: Rogério Ponce de Leon

Abril

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
GABINETE DA PRESIDÊNCIA: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

PRESIDENTE EXECUTIVO: Ophir Toledo

VICE-PRESIDENTES: Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Piadinhas

Qual é o animal mais preguiçoso do mundo?
A zebra, porque só vive de pijama.
Letícia Alves, 9 anos
Bauru – SP

O que é que tem barba e dente, mas não é gente?
O alho.
Jaqueline Okamoto, 10 anos
Curitiba – PR

Por que o pai do lagarto colocou o lagartinho de castigo?
Porque o lagartinho réptil de ano.
Mariana Pereira, 10 anos
Praia Grande – SP

O que é um ponto azul fora do copo?
Uma gota que não foi convidada para a festa.
Kleber Silva, 13 anos
Barueri – SP

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10h às 12h e das 14h às 16h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

EM SÃO PAULO:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 232-7975
Curitiba: r. Av. Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda., telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax: (21) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

ESCRITÓRIOS NO EXTERIOR
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

INTERESSE GERAL
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

ECONOMIA E NEGÓCIOS
EXAME • VOCÊ S.A.

AUTOMOBILISMO E TURISMO
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

ESPORTES
PLACAR

MASCULINAS
PLAYBOY • VIP EXAME

FEMININAS
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

DECORAÇÃO E ARQUITETURA
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

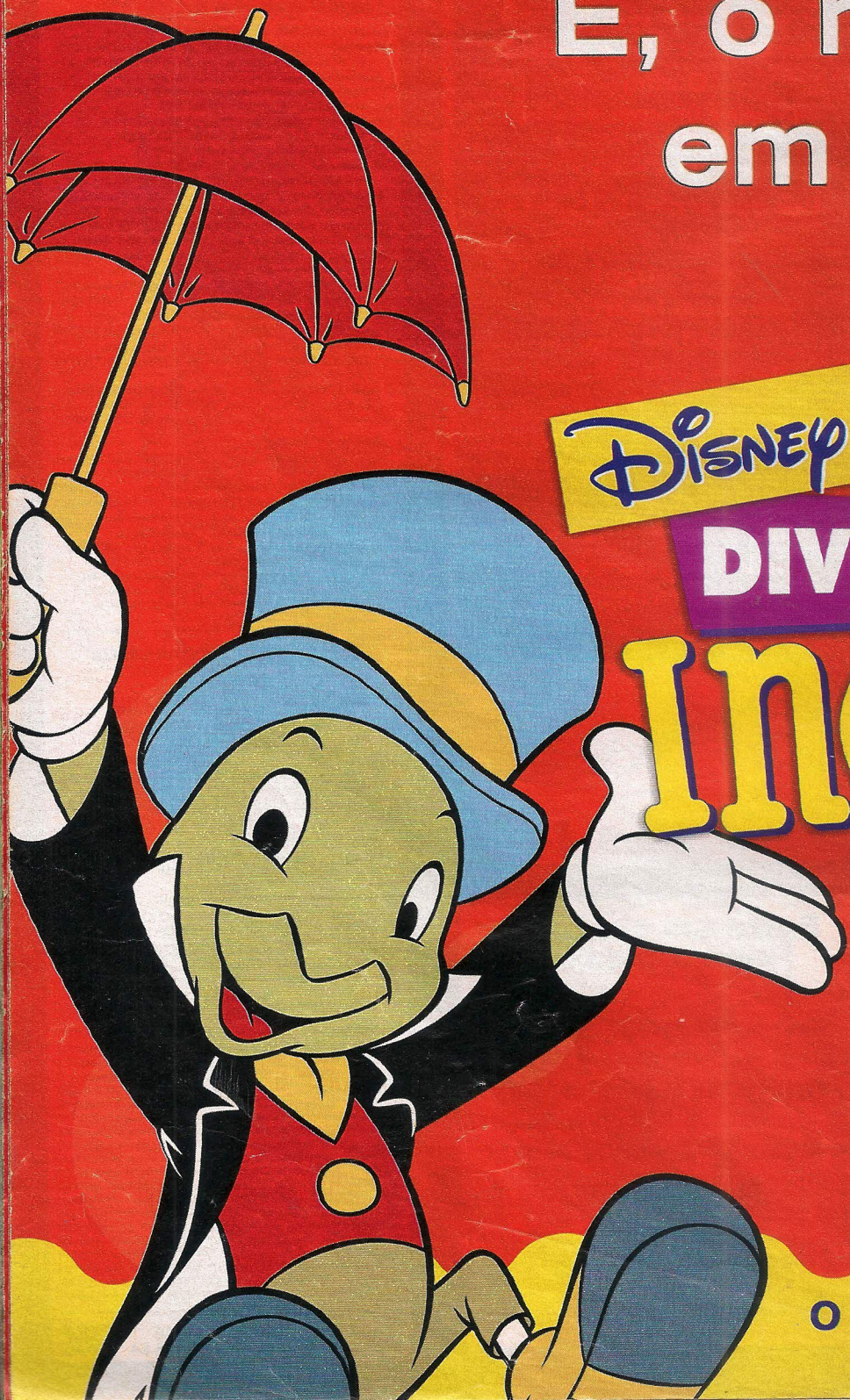
ENTRETENIMENTO
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 1 / nº 37 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade no estoque): solicite através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

Disney ©

Este kit vai dar o que falar. E, o melhor, em inglês.



Disney

DIVIRTA-SE EM INGLÊS

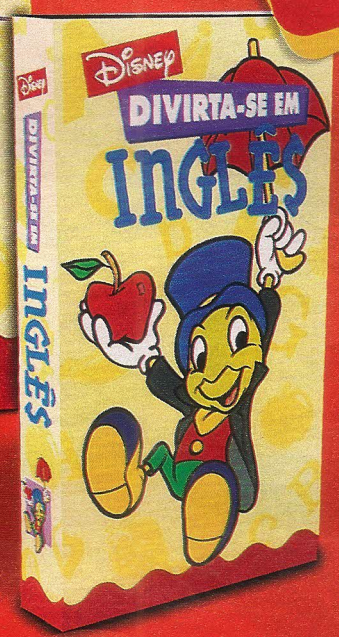
O nº 5: Happy Birthday &

EDITORA CARAS

Primeiras palavras em inglês.

Caderno de atividades.

Já nas bancas o nº 7: Families & Foods.



Fita de vídeo com histórias e brincadeiras.

Grátis: pingente do Grilo Falante.

Chegou Divirta-se em Inglês. Um kit superlegal, com os personagens da Disney, que vai ensinar para você novas palavras em inglês. A sua mãe compra o caderno de atividades e leva para casa um vídeo e um pingente grátis. Esta semana, vai estar nas bancas o nº 7: Families & Foods. O Grilo Falante e toda a turma da Disney vão ensinar para você palavras como mother (mamãe), duck (pato) e apple (maçã). Peça para a sua mãe comprar. Se ela resistir, fale que é um kit muito educativo.

Apenas R$ 12,90

Feelings e o nº 6: On Holiday & Weather já estão nas bancas.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8° andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Este desenho é da Maria Letícia A. Botinha, de 7 anos. Ela está na 1ª série e gosta muito da RECREIO.
Belo Horizonte – MG

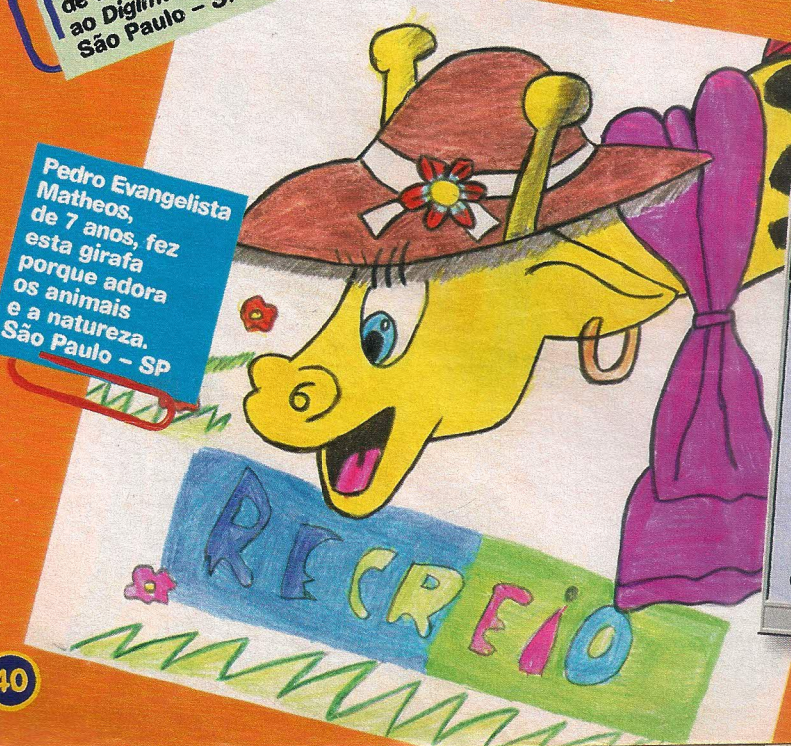
Oi, pessoal! Estou na 5ª série e sempre uso a revista para ajudar nos trabalhos da escola.
Jade Pena Magoure, 10 anos
Belém – PA

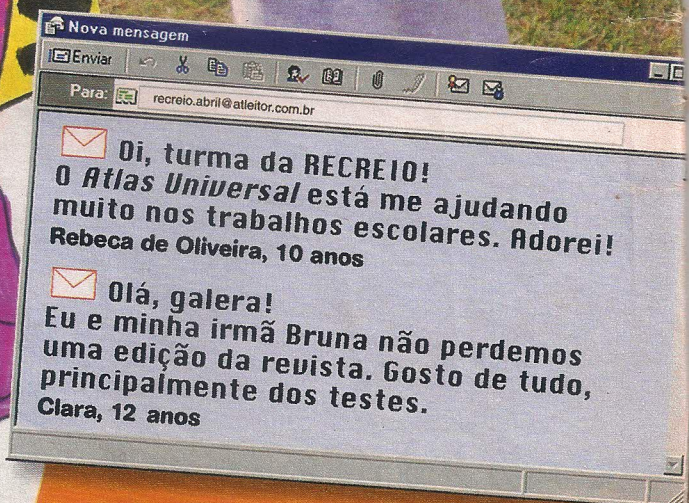
O Carlos Alberto Júnior, de 7 anos, e sua prima Ariel Nascimento, de 3 anos, adoram assistir ao *Digimon* e ao *Pokémon*.
São Paulo – SP

Olá, revista RECREIO! Estou escrevendo para dar uma sugestão. Por que vocês não fazem uma página falando sobre as árvores?
Thiago de Oliveira
Campinas – SP

Esta é a Ana Carolina, de 5 anos, com a tartaruga Lilica.
Saquarema – RJ

Pedro Evangelista Matheos, de 7 anos, fez esta girafa porque adora os animais e a natureza.
São Paulo – SP



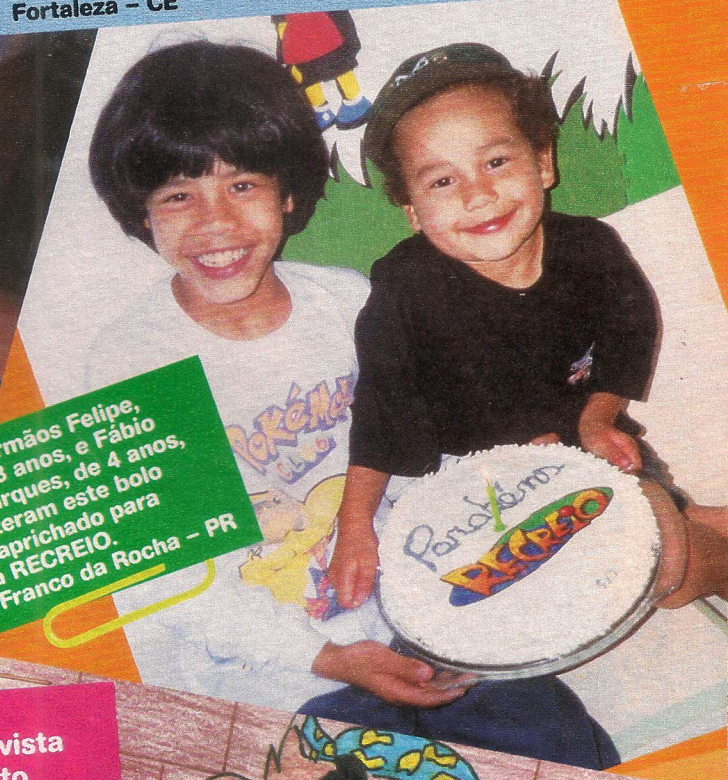


Oi, galera!
Eu gostaria muito que vocês fizessem uma pesquisa sobre robôs e também que entrevistassem artistas internacionais, como a Britney Spears, que eu adoro!

Renato Marcelo Rizzo, 11 anos
Fortaleza – CE

Esta é a Giulia Collino, de 6 anos. Ela é fã da revista e não perde nenhuma edição.
Peruibe – SP

A Rebeca Yoshisato, de 9 anos, fez este beija-flor especialmente para a RECREIO.
São Paulo – SP



Os irmãos Felipe, de 8 anos, e Fábio Marques, de 4 anos, fizeram este bolo caprichado para a RECREIO.
Franco da Rocha – PR

Oi!
Sou fã da revista e gostei muito do *Atlas* e do pôster do Digimon.

Elaine Okumura
Angra dos Reis – RJ

Este é o Sérgio Henrique Garaiti, de 7 anos. Ele está muito feliz com a bicicleta que ganhou no concurso da RECREIO.
São Paulo – SP

Este Taz foi mandado pelo Wagner da Silva, de 9 anos.
São Paulo – SP

DESAFIO

GERBENOPPERMANS/TONY STONE

Adivinhe o que é!

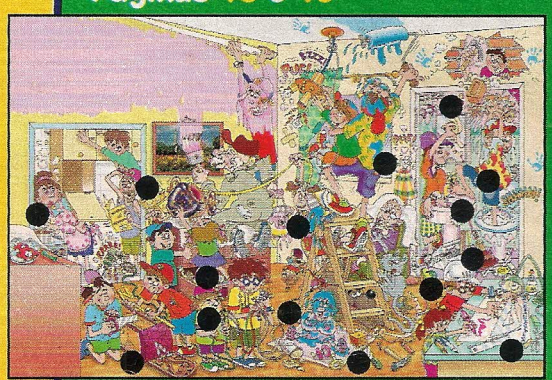
Para encontrar algo assim, você tem de ir a um lugar muito frio.

Resposta

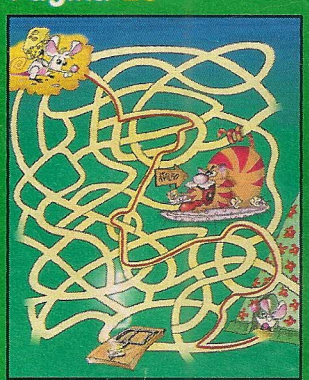
É um cristal de gelo.
Em temperaturas muito baixas, as moléculas de água formam esse tipo de desenho.
Vários cristais de gelo juntos formam um floco de neve.
Os cristais têm sempre seis pontas e não existe um igual ao outro na natureza!

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

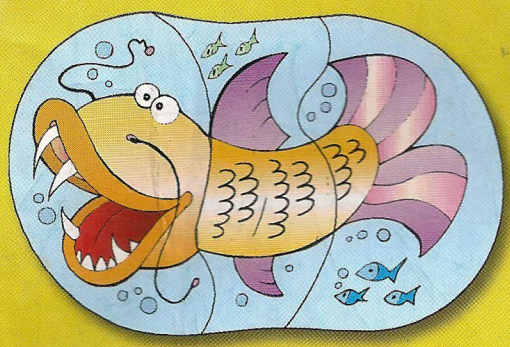
Páginas 18 e 19



Página 25



QUER UM PEIXORRO COMO BICHO DE ESTIMAÇÃO?



Então não perca os adesivos mutantes que acompanham a RECREIO da semana que vem! Combine com os que você já tem e invente um zoológico maluco.

Abril

A PRÓXIMA RECREIO TRAZ MAIS DOIS ADESIVOS MUTANTES PRA VOCÊ COLAR, DESCOLAR E INVENTAR OUTROS BICHOS DIFERENTES.

RECREIO

www.recreionline.com.br

ZIPKIDS
Zipkids.
Um site do tamanho
da sua imaginação.
Endereço:
www.zip.net
Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.